

**PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA  
BERBASIS STRATEGI PEMBELAJARAN PAKEM  
MELALUI PERMAINAN CINCIN DI JEMPOL TANGAN  
(Karya Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar)**

**Ani Adibatin**

ani\_adibatin@gmail.com

Unit Pelaksana Teknis Daerah Pendidikan dan Kebudayaan  
Kecamatan Tuntang - Semarang

**ABSTRAK**

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, mengelola siswa, memilih strategi pembelajaran, serta kebermaknaan dalam memberikan tugas pada siswa. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penulis sebagai pengawas mengembangkan alat permainan inovatif yang bisa dipakai oleh semua guru, baik guru kelas, guru mata pelajaran, maupun guru ekstra kurikuler. Alat permainan ini bisa dipakai oleh semua siswa dari berbagai tingkatan kelas, berbagai tingkat jenjang sekolah, dan untuk pembelajaran materi yang berbeda. Alat permainan inovatif pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik bisa belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Disamping itu, untuk membantu para guru dalam menanamkan pendidikan karakter, sehingga peserta didik menjadi anak yang berkarakter, berwatak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila demi terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Uji coba alat permainan inovatif ini dilakukan di 9 SD binaan Kecamatan Tuntang. Dari hasil uji coba diperoleh temuan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara pendidikan karakter pada pembelajaran tanpa alat permainan inovatif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan alat permainan cincin akik di jempol tangan. Nilai rata-rata pembelajaran tanpa alat inovatif 76,55 %, sedangkan nilai rata-rata dengan menggunakan alat permainan cincin akik di jempol sebesar 86,88 %. Hasil pembelajaran menggunakan alat peraga inovatif ini menunjukkan bahwa melalui strategi pembelajaran PAKEM dengan bermain cincin akik di jempol tangan dapat membangun karakter peserta didik sampai 11,33 %.

**Kata kunci** : Nilai-nilai pendidikan karakter bangsa, permainan cincin, pembelajaran PAKEM.

**PENDAHULUAN**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ada dua hal penting yang harus diwujudkan oleh lembaga pendidikan. Yaitu mengembangkan kemampuan yang berkaitan dengan otak yang merujuk pada kualitas akademik, dan membentuk watak yang berkaitan dengan hati yang merujuk pada lulusan yang berakhlak mulia.

Sudah tidak bisa kita pungkiri bahwa globalisasi memberikan dampak yang luar biasa. Perkelahian, pembegalan, tawuran, maupun tindak kekerasan lainnya terjadi dimana-mana. Cara-cara yang dilakukan untuk memperoleh kemakmuran sudah menyimpang kearah negative seperti : sifat licik, serakah, dan egois. Permasalahan ini disebabkan oleh manusia sendiri yang tidak memiliki karakter yang baik.

Bagaimana upaya kita untuk mengatasi tindakan-tindakan negative tersebut? Salah satu upaya yang perlu segera kita lakukan adalah dengan penanaman karakter sejak dini, sehingga dapat menjadi benteng dari masing-masing pribadi agar tercipta pribadi yang berkarakter. Adapun salah satu cara dalam pembentukan karakter adalah dengan memberikan pendidikan karakter di Sekolah, misalnya dengan mengintegrasikan kedalam mata pelajaran, dengan melalui pembiasaan, dengan melalui kegiatan ekstra kurikuler, maupun melalui kegiatan lain yang sesuai.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Tinjauan Tentang Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Profesional**

Pendidik dan tenaga kependidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi peserta didik dalam upaya membentuk insan Indonesia yang cerdas, kompetitif, dan berdaya saing tinggi untuk menghadapi persaingan global. Sejalan dengan hal tersebut guru harus melakukan berbagai kegiatan pengembangan keprofesionalannya (Pedoman lomba inovasi pembelajaran PTK SD Tingkat Nasional: 2015 : 3).

Dalam usaha pengembangan keprofesionalan, guru memerlukan seorang pembimbing/pembina yaitu seorang pengawas sekolah. Pengawas bukan saja memperbaiki kemampuan mengajar tetapi juga untuk mengembangkan potensi kualitas guru (Sahertian, 2000: 19). Pengawas bertugas sebagai *supervisor* pendidikan. *Dictionary of education board center* (dalam Sahertian, 2000: 17) menyatakan bahwa supervisi pendidikan adalah usaha-usaha dari petugas-petugas sekolah dalam memimpin guru-guru dan petugas-petugas lainnya dalam memperbaiki pengajaran.

## **2. Tinjauan Tentang Pendidikan Karakter Bangsa**

Karakter hakikatnya adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Sumber Nilai-Nilai (Pusat Kurikulum Balitbang Kemdiknas) : Agama, Pancasila, Budaya, Tujuan Pendidikan Nasional yang diimplementasikan dalam 18 nilai karakter, yaitu : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

Pendidikan karakter adalah upaya yang terencana untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli dan menginternalisasi nilai-nilai sehingga peserta didik berperilaku sebagai insan kamil. yang terdiri dari religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tau, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli social, dan tanggung jawab. (Dirjen Dikti dalam Barnawi dan M. Arifin, 2012: 24). Dalam pelaksanaannya, pendidikan karakter bangsa bisa diselipkan dalam setiap mata pelajaran, dalam setiap pembiasaan, dalam kegiatan ekstra kurikuler, maupun dalam kegiatan sehari-hari.

## **3. Tinjauan Tentang alat permainan menurut Teori Belajar**

Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran ibarat jantung dari proses pendidikan. Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan yang baik. Demikian pula sebaliknya. Edgar Dale (1946) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan verbal saja (ceramah, membaca) mengandung tingkat keabstrakan paling tinggi, sedangkan pengalaman langsung membuat siswa aktif menemukan dan menerapkan suatu konsep memiliki tingkat kekongkritan yang paling tinggi. Yang paling bisa membuat konsep menjadi kongkrit adalah ketika anak terlibat dalam pengalaman langsung dan aktif menemukan sendiri.

Pesan dari bagan Edgar Dale tersebut diperkuat oleh Melvin L. Silberman penulis “101 Cara Belajar Aktif” yang mengatakan: “Yang saya dengar saya lupa, yang saya dengar dan lihat saya ingat, yang saya dengar, lihat, tanyakan, atau diskusikan saya mulai pahami, yang saya dengar, lihat, dan diskusikan, serta lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai. Senada dengan pendapat edgar Dale, Rubin, Fein, dan Vendenberg (1983) mengemukakan bahwa : permainan dapat memberi pengalaman tentang keadilan, peraturan-peraturan dan kesamaan serta memperkuat kebolehan berfikir dalam pelbagai cara. Di

antara permainan lazim yang dimainkan adalah teka-teki, teka-teki silang kata, nomor kartu, kartu bergambar, catur dan sebagainya. Permainan merupakan saluran untuk melahirkan perasaan dan puncak untuk mendapatkan kegembiraan dan kesenangan. Berdasarkan teori tersebut, maka alat peraga inovasi yang penulis kemukakan adalah peraga, dimana “anak melakukan permainan/bermain” yaitu “bermain cincin akik dan emas jari jempol tangan”.

#### **4. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran PAKEM**

Pembelajaran yang saat ini dikembangkan ke seluruh pelosok tanah air adalah Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan atau disingkat dengan PAKEM. Amanat Permendiknas no. 41/2007: “Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik”.

Dalam proses pembelajaran, bertanya adalah cara paling mudah dan murah untuk meningkatkan keterampilan berfikir siswa, membuat siswa menjadi aktif, kreatif, dan inovatif. Siswa memiliki keterampilan merumuskan pertanyaan yang mendorong untuk membangun gagasan sendiri, berpikir alternatif, berpikir kreatif, untuk melakukan pengamatan, dan penyelidikan sehingga mereka memberikan jawaban yang berupa gagasan mereka sendiri.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Penelitian pengembangan digunakan untuk mengembangkan alat permainan cincin akik dan cincin emas. Penelitian Tindakan Sekolah digunakan untuk meningkatkan keprofesionalan guru dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, langkah penelitian pengembangan dimodifikasi menjadi tiga langkah, yaitu identifikasi permasalahan yang menjadi kebutuhan pembelajaran, langkah desain dan pengembangan serta uji coba permainan dan deseminasi. Uji coba produk permainan dilakukan dengan menggunakan penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Produk yang akan diuji dalam penelitian ini berupa alat permainan cincin akik dan cincin emas (imitasi) atau kuningan.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 5 SDN binaan Kecamatan Tuntang yang meliputi: SDN Candirejo 01, SDN Candirejo 02, SDN Sraten 01, SDN Karanganyar, SDN Tlogo, SDN Karangtengah, SDN Watuagung 01, SDN Tlompakan 01, dan SDN Ngajaran 03.

Data dikumpulkan berdasarkan lembar instrument penilaian pengungkapan perilaku, skala sikap dan instrument soal tes. Instrument penilaian pengungkapan perilaku dan skala sikap digunakan untuk mengungkap keefektifan alat permainan cincin akik dan cincin emas imitasi dalam menumbuhkan karakter siswa. Instrumen soal tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan cincin akik dan cincin emas imitasi dalam proses pembelajaran.

## **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Identifikasi kebutuhan yang menjadi ide dasar pengembangan alat permainan cincin akik dan cincin emas di jempol tangan**

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dikemukakan di bagian metode penelitian dan berdasarkan Pedoman lomba inovasi pembelajaran PTK SD Tingkat Nasional (2015 : 3), identifikasi permasalahan kebutuhan media pembelajaran, sehingga menjadi ide dasar pengembangan alat permainan cincin akik dan cincin emas di jempol tangan berikut:

- a. Banyaknya kekerasan, tawuran, perkelahian, perampokan, pembegalan, tindakan curang dari para pelajar, dari warga, dan bahkan dari para pejabat negara.
- b. Nilai-nilai karakter belum diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Banyak guru yang belum memberikan pendidikan karakter secara maksimal.
- d. Mewujudkan tujuan pendidikan nasional dalam menghadapi persaingan global.

### **2. Desain dan Pengembangan alat permainan cincin akik dan cincin emas di jempol tangan**

#### **Alat dan Bahan:**

Alat yang dipergunakan dalam membuat karya inovasi ini adalah :

- a. MMT ukuran 80 cm x 50 cm Untuk dasar dan list untuk layar permainan
- b. Triplek ukuran 80 cm x 50 cm. engsel, kancing, paku rombe.
- c. Cincin akik dan cincin emas imitasi /kuningan.
- d. Dadu kecil (2 buah)
- e. Bulpoin, kertas untuk membuat tanda bintang, kartu soal, kartu jawaban, lem.
- f. Bank soal.
- g. Tanda emblem / pengenal
- h. Petunjuk permainan.

### **Proses Pembuatan**

- Membuat rangkaian kata yang menarik dan menantang yang merupakan kependekan dari 18 nilai karakter bangsa.
- Membuat desain alat peraga inovasi berupa kotak-kotak program “word”.
- Masing-masing kotak diberi huruf/suku kata yang berasal dari kata “bermain cincin akik dan emas di jari jempol tangan”.
- Huruf/suku kata dan layar untuk bermain dibuat bervariasi.
- Mengeprint desain yang sudah jadi, lalu ditempelkan pada triplek, biar kuat.
- Triplek yang sudah ditempleli print out, didesain menjadi sebuah kotak seperti kotak papan catur/ tas biar mudah dalam membawanya, awet, serta bisa memuat semua peralatan yang diperlukan.

Hasil pembuatan alat permainan dapat dicermati pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil pengembangan alat permainan cincin akik dan cincin emas imitasi di jempol tangan

### **Penggunaan dalam Pembelajaran**

Alat peraga permainan ini bisa dilaksanakan saat pelajaran yang terintegrasi dalam mata pelajaran, saat bermain, saat ekstra kurikuler, maupun dalam kegiatan sehari-hari, dan bisa dilaksanakan oleh semua pendidik, baik guru kelas guru mata pelajaran, maupun guru ekstra kurikuler.

#### **1) Petunjuk Umum:**

- Alat peraga permainan ini bisa dipakai oleh semua umur, semua tingkatan kelas, semua jenjang pendidikan, hanya tingkat kedalaman materi yang berbeda.

- b. Dalam permainan semua anggota dan wasit harus aktif, kreatif, inovatif, sehingga pembelajaran efektif, dan menyenangkan (PAKEM).
- c. Regu yang dalam posisi “main” memberikan pertanyaan, penilaian, perintah, komentar atau koreksi sesuai dengan tingkat kemampuan, tingkat kelas, berdasarkan perintah soal dari perjalanan “cuk” lawan.
- d. Regu yang dalam posisi “lawan” bebas memberikan jawaban, mempertahankan jawaban, melakukan permainan peran, ataupun kegiatan sesuai perintah regu main.
- e. Alat peraga inovasi ini bertujuan : “membentuk Insan Indonesia yang cerdas, kompetitif, dan berdaya saing tinggi melalui sikap yang sesuai nilai-nilai karakter bangsa menuju pendidikan bermutu dan bangsa yang bermartabat”.
- f. Huruf besar, kartu huruf, atau suku kata yang terdapat dalam kotak permainan merupakan kependekan dari nilai-nilai karakter bangsa yaitu Bersahabat, Religius, Mandiri, Ingin tahu, Cinta tanah air, Cinta damai, Kreatif, Kerja keras, Komunikatif, Demokratis, Menghargai prestasi, Semangat kebangsaan, Disiplin, Jujur, Rasa ingin tahu, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung Jawab, Toleransi, Gemar membaca)
- g. Huruf merah dalam 18 nilai karakter bangsa diatas merupakan karya inovasi penulis yang akhirnya penulis jadikan sebagai alat peraga pembelajaran yang berjudul **‘Pendidikan Karakter Bangsa dengan “Bermain Cincin akik dan Emas Dijari Jempol Tangan” dalam strategi pembelajaran PAKEM di SD’** (lihat gambar 2).

## **2) Petunjuk Khusus :**

- a. Satu kelompok terdiri dari 3, 5 atau 7 anggota. ( 1 anggota sebagai wasit, sisanya sebagai pemain).
- b. Langkah pertama, pemain melakukan hompimpah dilanjutkan pingsut.
- c. Pemenang hompimpah dijadikan pemimpin permainan.
- d. Pingsut pertama menentukan anggota regu permainan (**Regu Akik melawan Emas**)
- e. Pingsut kedua menentukan siapa yang berhak mulai memberikan pertanyaan. (pemain mengambil soal di bank soal sesuai berhentinya dadu pada angka dalam layar permainan dan membacakannya untuk dijawab oleh regu lawan).
- f. Sebelum permainan dimulai, seluruh anggota memilih satu orang sebagai pemegang peran dan satu orang sebagai penulis.
- g. Permainan dimulai dari “start” dengan menjalankan “cuk” dadu.
- h. Langkah permainan berjalan maju sesuai arah jarum jam. Banyaknya langkah berdasarkan angka yang keluar dalam dadu.

- i. Pergantian regu permainan setelah satu kartu soal selesai dibaca dan dijawab.
- j. Lawan yang dapat menjawab setiap soal dengan benar, mendapatkan “bintang”.
- k. Lamanya permainan berdasarkan kesepakatan (apakah berdasarkan waktu atau berdasarkan banyaknya pergantian permainan secara imbang)



Gambar 2. Layar Alat Permainan Inovatif Pembelajaran Melalui Permainan Cincin Akik dan Cincin Emas Imitasi di Jempol Tangan



**Tabel 1. Contoh Bank Soal Untuk Kelas V SD**  
**(Pemain Bebas Menambah Jawaban Maupun Menambah Pertanyaan)**

<p>0. Pada saat kita bermain dengan teman, kita harus bersikap bagaimana? (disiplin, jujur, bersahabat, tanggung jawab, dll)          -Bagaimana bila dalam bermain kita bersikap curang? (dijauhi teman, dikucilkan).          -.....</p>	<p>1. Nilai karakter apakah yang dimulai dari kata <b>Ber? (bersahabat).</b>          - Apa arti bersahabat itu? (Tidak bermusuhan, bergaul dg baik)          - Apa manfaat kita bersahabat? (disenangi teman, tambah teman, dll).</p>	<p>2. Nilai karakter apa yang dimulai huruf <b>R? (Religius)</b>          -Apa arti religius? bertingkah laku sesuai ajaran agama, patuh pada ajaran agama.          -Bagaimana sikap kita terhadap teman yang berbeda agama? (menghormati, toleransi )</p>
<p>3. Nilai karakter apa yang dimulai dari kata <b>Man? (Mandiri).</b>          - Apa arti kata mandiri? (tidak tergantung orang lain)          -Sebutkan manfaat sikap mandiri (bisa mengatasi masalahnya sendiri, tdk tergantung orang lain).          -.....</p>	<p>4. Nilai karakter apa yang dimulai dari kata <b>Ing? (Ingin tahu).</b>          -Apa usaha kalian bila tidak bisa mengerjakan PR? (belajar, bertanya, dll)          -Apa manfaat dari rasa ingin tahu? ( bisa mengetahui, tidak ketinggalan zaman.</p>	<p>5. - Peragakan saat kalian bermian “pasar”).          -Sikap apa saja yang diperlukan sebagai seorang pedagang?(jujur, disiplin, menghargai, dll)          -Apa akibatnya bila kita tidak saling menghormati? (bermusuhan, pertentangan, perselisihan</p>
<p>6. Nilai karakter apakah yang dimulai dari suku kata <b>Cin? (Cinta damai, Cinta Tanah air,)</b>          -Apa yang kamu lakukan terhadap teman yang berkelahi? (menasehati, melerai, dll)          - Buatkan contoh perilaku sikap cinta damai (musyawarah, bersikap adil, menghormati,dll).</p>	<p>7. Nilai karakter apa yang dimulai dari suku kata <b>Cin? (Cinta Tanah air, Cinta damai)</b>          - Berikan contoh perilaku sikap cinta tanah air (belanja produk dalam negeri, mencintai budaya bangsa, )          - Apa manfaat mencintai tanah air?(bangsa kuat, aman, damai)</p>	<p>8. Nilai karakter apakah yang dimulai dari huruf <b>K ? (Kreatif, Kerja keras,...)</b>          -Sebutkan contoh sikap kreatif (suka mencoba, suka menemukan yang baru, dll)          -sebutkan manfaat dari sikap kreatif (menghasilkan hal baru, menambah pengetahuan, dll)</p>

<p>9. Peragakan saat kalian bermain “guru-guruan) -Sikap apa saja yang diperlukan seorang guru? (disiplin, sabar, ingin tahu,) -Sikap apa saja yang diperlukan oleh murid?(sabar, ingin tahu, disiplin, mandiri) -.....</p>	<p>10. Nilai karakter apa yang dimulai huruf <b>D?</b> (<b>Demokratis</b>) -Berikan contoh pelaksanaan sikap demokratis dalam kelas (pembentukan pengurus kelas, musyawarah karya wisata, dll) -Apa manfaat sikap demokratis? (disenangi teman, dihargai teman, dll )</p>	<p>11. Apa yang kamu lakukan bila menemukan dompet yang ada alamat pemiliknya? (mengembalikan, mengirim lewat pos, sms, lapor ke pak rt) -Sikap apa yang kau lakukan bila engkau mengembalikan dompet tersebut? -Bagaimana perasaanmu bila dompet tersebut tidak kau kembalikan?</p>
<p>12. Nilai karakter apa yang dimulai dari kata <b>Man? (Mandiri)</b>. - Apa arti kata mandiri? (tidak tergantung orang lain) -Sebutkan manfaat sikap mandiri (bisa mengatasi masalahnya sendiri, tdk tergantung orang lain. -.....</p>	<p>13. Nilai karakter apa yang dimulai huruf <b>S ?</b> (<b>Semangat kebangsaan</b>) - Berikan contoh sikap semangat kebangsaan (upacara, baris berbaris, dll) -Mengapa kita harus punya semangat kebangsaan?( untuk memperkuat ketahanan bangsa, mempererat persatuan)</p>	<p>14. Menyontek menunjukkan karakter yang bagaimana? (tidak jujur, tidak mandiri, tidak percaya diri) -Bagaimana perasaanmu saat menyontek? (takut, was-was, tidak nyaman, dll) -Terhadap prestasi yang kita peroleh, kita harus bagaimana? (mensyukuri, menghargai, meningkatkan)</p>
<p>15. Perankan saat kalian mengadakan musyawarah pemilihan pengurus kelas. -Sikap apa yang diperlukan dalam musyawarah? (disiplin, saling menghargai, memberi kesempatan, menghormati). -Bagaimana sikapmu terhadap hasil keputusan? (bertanggung jawab ikut melaksanakannya)</p>	<p>16. Nilai karakter apakah yang dimulai dari kata <b>Dis? (Disiplin)</b> -Jelaskan pengertian disiplin (sesuai aturan, mematuhi peraturan, tepat), dll. -Berikan contoh sikap disiplin yang pernah engkau lakukan (tidak terlambat, tidak melanggar aturan, dll).</p>	<p>17. Nilai karakter apa yang dimulai dari huruf <b>J ? (Jujur)</b> -Berikan contoh sikap jujur (mengakui kesalahan, melaporkan apa adanya). -Apa manfaat sikap Jujur ( nyaman, dapat kepercayaan, disenangi teman)? -....</p>

<p>18. Nilai karakter apa yang dimulai huruf <b>R?</b> (<b>Religius</b>)</p> <p>-Apa arti religius? bertingkah laku sesuai ajaran agama, patuh pada ajaran agama.</p> <p>-Bagaimana sikap kita terhadap teman yang berbeda agama? (menghormati, toleransi )</p> <p>-.....</p>	<p>19. Peragakan saat kalian bermain “guru-guruan)</p> <p>-Sikap apa saja yang diperlukan seorang guru? (disiplin, sabar, ingin tahu,)</p> <p>-Sikap apa saja yang diperlukan oleh murid?(sabar, ingin tahu, disiplin, mandiri)</p>	<p>20. Peragakan saat kalian bertamu, ternyata tuan rumah tidak ada, namun pintunya tidak dikunci.</p> <p>-Diruang tamu tersebut terlihat ada HP berdering. Apa yang kamu lakukan?</p> <p>-Sikap apa saja terhadap yang kau lakukan tersebut?...</p>
<p>21. Nilai karakter apakah yang dimulai dari huruf <b>J</b> ? (<b>Jujur</b>)</p> <p>-Berikan contoh sikap jujur (mengakui kesalahan, melaporkan apa adanya).</p> <p>-Apa manfaat sikap Jujur ( nyaman, dapat kepercayaan, disenangi teman)?</p> <p>-....</p>	<p>22. Nilai karakter apa yang dimulai dari huruf <b>P</b> ? (<b>Peduli Lingkungan, dll</b>)</p> <p>-Berikan contoh sikap peduli lingkungan(menjaga kebersihan, membuang sampah ditempatnya)</p> <p>-Apa manfaat sikap peduli lingkungan? (aman, bersih, asri) -....</p>	<p>23. Nilai karakter apakah yang dimulai dari huruf <b>P</b> ? (<b>Percaya diri, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial</b>)</p> <p>-Apa arti percaya diri? percaya kemampuannya,tidak minder)</p> <p>-Berikan contoh sikap percaya diri (berani usul, berani berpendapat)</p>
<p>24. Nilai karakter apa yang dimulai dari suku kata <b>Tang?</b> (<b>Tanggung Jawab</b>).</p> <p>-Apa arti tanggung jawab (berani menanggung resiko, tidak mengingkari, mengakui)</p> <p>-Apa akibat dari sikap tidak bertanggung jawab? (pekerjaan tidak selesai, kacau, berantakan)</p> <p>-....</p>	<p>25. Peragakan, saat kalian naik angkota ada seorang nenek yang belum mendapatkan tempat duduk.</p> <p>- Karakter apakah yang telah engkau lakukan tersebut?</p> <p>- Mengapa engkau melakukan hal itu?</p>	<p>26. Nilai karakter apa yang dimulai huruf <b>G</b> ? (<b>Gemar Membaca</b>)</p> <p>-Mengapa kita harus gemar membaca? (tambah ilmu, tambah wawasan, tidak ketinggalan zaman)</p> <p>-Dimana sikap gemar membaca itu diperlukan? dimana saja : disekolah, rumah, tempat ibadah, dll</p>

### 3. Hasil Uji Coba dan Pembahasan

Uji coba pembelajaran PAKEM melalui permainan cincin akik dan cincin emas di jempol tangan di SD binaan (SDN Candirejo 01, SDN Candirejo 02, SDN Sragen 01, SDN Karanganyar, SDN Tlogo, SDN Karangtengah, SDN Watugung 01, SDN Tlompakan 01, dan SDN Ngajaran 03) dilaksanakan dua kali. Uji coba pertama Awal pekan (Bulan Januari 2015) belum menggunakan permainan inovasi. Uji coba Akhir pekan (Bulan Juni 2015) sudah menggunakan permainan inovasi.

#### Deskripsi dan Analisis Proses dan Hasil Pembelajaran

Perbandingan hasil pengolahan data dari pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga inovasi dengan pembelajaran yang menggunakan alat peraga inovasi sbb:

##### **Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif variabel karakter siswa**

- Pertemuan pertama, nilai rata-rata pendidikan karakter siswa kelas 5 SD binaan (sampel 9 SD) sebelum menggunakan karya inovasi 76,55 %.
- Pertemuan kedua, nilai rata-rata pendidikan karakter siswa kelas 5 dan SD binaan (sampel 9 SD) setelah menggunakan karya inovasi adalah 87,88 %
- Dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan inovasi terjadi peningkatan nilai rata-rata pendidikan karakter yang sangat signifikan yaitu dari 76,55 % menjadi 86,88 %, berarti ada kenaikan 11,33 %

##### **Hasil Analisis Data Deskriptif Kualitatif**

- Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa upaya peningkatan pendidikan karakter untuk mewujudkan pendidikan bermutu melalui strategi pembelajaran dengan “bermain cincin akik dan emas dijari jempol tangan” semakin mantap.
- Penggunaan strategi pembelajaran dengan karya inovasi ini sangat efektif untuk meningkatkan karakter anak.
- Berdasarkan kenyataan diatas, diharapkan kepada para pendidik dapat meningkatkan pendidikan karakter bangsa dengan menggunakan berbagai macam cara, salah satu cara yang penulis kemukakan adalah dengan menggunakan alat peraga inovatif melalui “**bermain cincin akik dan emas dijari jempol tangan**” dalam pembelajaran yang PAKEM”.

### Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif variabel Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pembelajaran kelas 5 di SD binaan diperoleh data hasil belajar seperti tercantum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pengolahan Data Hasil Pembelajaran  
Kelas 5 SD BinaanKec. Tuntang

No	Nama SD Binaan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	SDN Candirejo 01	80	90
2.	SDN Candirejo 02	77	88
3.	SDN Sraten 01	70	80
4.	SDN Karanganyar	74	88
5.	SDN Tlogo	77	90
6.	SDN Karangtengah	78	88
7.	SDN Watugung 01	76	87
8.	SDN Tlompakan 01	84	91
9.	SDN Ngajaran 03	73	89
<b>Jumlah</b>		<b>689</b>	<b>689</b>
<b>Rata-rata nilai</b>		<b>76,55</b>	<b>87,88</b>

Rata-rata nilai kelas 5 sebelum menggunakan alat 76,55 % dan sesudah menggunakan alat permainan 87,88 %, berarti mengalami kenaikan nilai 11,33 %

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan deseminasi (penyebarluasan) alat permainan inovatif ini. Penyebarluasan hasil inovasi pembelajaran kepada teman sejawat dan para pendidik ini kami lakukan lewat pertemuan melalui KKKS, KKG, maupun pembinaan saat implementasi di SD binaan.

### SIMPULAN

1. Hasil karya inovasi pembelajaran **“Pendidikan karakter bangsa melalui bermain cincin akik dan emas dijari jempol tangan dalam strategi pembelajaran PAKEM di SD”** untuk mewujudkan pendidikan bermutu menunjukan peningkatan pada setiap pembelajaran baik dikelas 5.
2. Peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan inovasi permainan mencapai 11,33 % (rata-rata hasil belajar dikelas 5 sebelum penggunaan permainan 76,55 % rata-rata hasil belajar setelah menggunakan inovasi permainan mencapai 86,38 %).

3. Penerapan karya inovasi pembelajaran pada siswa kelas 5 SD binaan sangat efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan guna menghadapi persaingan global.
4. Aktifitas seluruh peserta didik lebih meningkat, kreatif, efektif, efisien, dan menyenangkan, sehingga pengalaman belajar anak lebih awet dan bisa membentuk karakter yang diharapkan.
5. Pelayanan terhadap peserta didik lebih maksimal, sehingga hasil belajar juga lebih maksimal, yaitu terbentuknya Insan Indonesia yang cerdas, kompetitif, dan berdaya saing tinggi melalui sikap yang sesuai nilai-nilai karakter menuju bangsa yang bermartabat.

Berdasarkan simpulan seperti tersebut di atas, disarankan agar:

1. Alat peraga permainan ini bisa dipakai oleh semua umur, semua kelas, semua jenjang pendidikan, dan semua pendidik, hanya kedalaman materi yang berbeda.
2. Alat peraga permainan ini bisa dipakai saat pelajaran dikelas, saat bermain, saat ekstra kurikuler, maupun dalam kegiatan sehari-hari.
3. Kepada semua pendidik baik guru kelas, guru mata pelajaran, maupun guru ekstra kurikuler agar selalu menyelipkan pendidikan karakter bangsa kepada peserta didik.
4. Kepada semua pendidik dan tenaga kependidikan agar selalu mengikuti perkembangan zaman dan selalu berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik dan hasilnya maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I. 2000. *Profesionalisme Guru: Analisis Wacana Reformasi Pendidikan dan Era Globalisasi*. Simposium Nasional Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang, 25-26 Juli 2001.
- Arikunto, Suharsini. 2004. *Dasar – dasar Supervisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Atmodiwiro, Soebagio dan Soenarto Tatoswanto, 1991. *Kepemimpinan Pengawas*, Semarang: Adhi Waskitho.
- Bafadal Ibrahim, 1979. *Supervisi Pengajaran Teori dan Aplikasinya dalam Membina Profesional Guru*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmiyati Zuchdi. 2009. *Pendidikan karakter*. Yogyakarta: UNY Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional*

Dirjen Pendidikan Dasar. 2015. *Pedoman lomba inovasi pembelajaran PTK SD Tingkat Nasional* . Jakarta,

Ratna Megawangi. 2004, *Pendidikan karakter*. BPMIGAS.

Semiawan, Conny. 1985. *Bagaimana Cara Membina Guru Secara Profesional*. Jakarta: Journal Pendidikan.

TIM Penyusun. 2013. *Bahan Ajar Sertifikasi Guru Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG), Sertifikasi Guru dalam Jabatan*. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 112 Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Yusuf A. Hasan. 2002. *Pedoman Pengawasan Untuk Madrasah dan Sekolah Umum*. Mekar Jaya. Jakarta.

## Lampiran 1

### Foto – Foto Kegiatan Saat Diseminasi Dan Saat Implementasi dan Penyebarluasan





## Lampiran 2

**Tabel. 1 Instrumen untuk mengungkap perilaku**

Nama anak ..... Kelas ..... Tanggal .....

**Berilah tanda silang pada alternative jawaban yang sesuai dengan kebiasaan yang engkau lakukan.**

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		semua teman	yang kaya	yang pandai	yang cantik
1.	Saya bergaul dengan ....				
2.	Segala sesuatu kita serahkan pada....	Guru	orang tua	Tuhan	usaha kita
3.	Saat mengerjakan soal yang sulit, saya...	Menyerah	bertanya teman	berusaha sendiri	menyontek
4.	Terhadap materi yang sulit danyang baru, saya...	diam saja	tahu sendiri	Menyerah	berusaha ingin tahu
5.	Saya suka bertindak dan berkata yang....	menyenangkan	Menjengkelkan	menantang	sesuai situasi
6.	Saya lebih senang memakai produk...	daerah tertentu	orang asing	dalam negeri	luar negeri
7.	Saya merasa puas bila saat pelajaran dikelas bisa ....	mengikuti apa adanya	menciptakan cara yg baru	dibantu teman lain	dipuji teman
8.	Saya berusaha mengatasi masalah dengan...	sekuat tenaga	apa adanya	minta bantuan	Pasrah
9.	Dalam pengambilan keputusan, sebaiknya dilaksanakan dengan....	lebih cepat lebih baik	cara masing-masing	cara saya sendiri	musyawarah
10.	Temaku mendapatkan hadiah. Saya ...	merasa malu	memberi selamat	mencari kekurangan	merasa iri



				n	
11	Saya mau pergi rekreasi, ada pengumuman kerja bakti. Saya....	melanjutkan pergi	tidak jadi pergi	ikut kerja bakti dulu	pura-pura tidak tahu
12	Besok pagi pak guru rapat. Kami hanya diberi tugas. Saya akan ....	berangkat terlambat	tetap masuk sekolah	tidak masuk sekolah	menyesuaikan pak guru
13	Saya menemukan dompet disekolah. Saya....	diam saja	menyerahkan pada guru	mengumukannya.	sembunyi kan
14	Temanku tidak punya peralatan sekolah karena tidak mampu beli. Saya....	menjauhinya	mendiamkan saja	tidak usah meminjaminya.	meminjaminya
15	Sikap saya terhadap kebersihan kelas.	menjaga saat piket	menjaga setiap saat	sudah ada tugasnya	biasa saja
16	Teman yang pernah menghinaku sakit. Saya...	pura-pura tidak tahu	merasa senang.	Mendiamkan	menjenguknya
17	Secara tidak sengaja saya memecahkan gelas ukur. Saya...	membersihkannya	menyalahkan teman	mencari alasan	mencaci teman
18	Kegiatan membaca buku-buku pelajaran sangat...	Kuno	Membosankan	membuang energy	menambah wawasan
<b>Score tertinggi 18, score terendah 0.</b>					
<b>Nilai = perolehan score x 100 : 18</b>					

### Lampiran 3

**Tabel 2. Instrumen untuk mengungkap Sikap.**

NO	PERNYATAAN	SKALA SIKAP DAN SCORE			
		Selalu ( 0 )	Sering ( 1 )	Kadang-kadang ( 2 )	Tidak pernah ( 3 )
1	Suka membedakan teman.				
2	Suka mengganggu teman yang berdoa				
3	Selalu tergantung pada orang lain.				
4	Malas tugas yang sulit, malas mencoba				
5	Suka berkelahi, mencibir, mencaci maki.				
6	Malu memakai produk dalam negeri.				

7	Bosan terhadap tugas baru, malas usaha.				
8	Berputus asa dalam mengerjakan tugas.				
9	Memaksakan kehendak, tidak musyawarah				
10	Merasa iri, merasa hebat sendiri.				
11	Malas upacara, malas latihan berbaris.				
12	Datang terlambat, tidak pakai seragam.				
13	Menyontek, menjiplak, berdusta.				
14	Menghina, mementingkan diri sendiri.				
15	Menghindari kerja bakti.				
16	Tidak mau bezuk, merasa cukup sendiri.				
17	Suka menyalahkan orang lain.				
18	Bosan membaca, merasa sudah bisa.				
<b>Score tertinggi 54, score terendah 0.</b>					
<b>Nilai skala sikap = perolehan score x 100 : 54</b>					

Nilai akhir = Nilai perilaku + nilai skala sikap : 2

**Contoh penghitungan nilai akhir:**

Nama : Budi. kelas : 5. Tanggal : 4 April 2015

Pada penilaian perilaku mendapatkan score 15. Nilai =  $15 \times 100 : 18 = 83,33$

Pada penilaian skala sikap mendapatkan score 50. Nilai =  $50 \times 100 : 54 = 92,59$

Nilai akhir yang diperoleh Budi =  $83,33 + 92,59 : 2 = 175,92 = 87,96$